

## BAB V KESIMPULAN DAN HASIL

### 5.1. Kesimpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian multimedia mengimplementasikan berpikir komputasi dan model *Problem Based Learning*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut

- a) Multimedia yang dirancang dan dibangun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode Siklus Hidup Menyeluruh (SHM), melalui tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian telah diuji kelayakan dan mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90% serta termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.
- b) Terdapat peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran pada materi graf setelah menggunakan multimedia interaktif dengan mengimplementasikan berpikir komputasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai gain sebesar 0,42 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “sedang”.
- c) Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi graf memperoleh hasil yang positif. Dan dinilai Sangat Baik oleh mahasiswa dengan perolehan persentase rata-rata nilai 84%

### 5.2. Saran

Setelah Multimedia pembelajaran interaktif dengan implementasi berpikir komputasi dan model *Problem Based Learning* ini diselesaikan, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan ataupun penelitian selanjutnya. Adapun rekomendasi yang dimaksud antara lain:

- 1) Tahapan dari berpikir komputasi seharusnya lebih diperlihatkan dan diberitahu apa itu kemampuan berpikir komputasi agar peserta didik tahu bagaimana cara menggunakan kemampuan berpikir komputasi dalam memecahkan suatu masalah.
- 2) Membuat tampilan multimedia pembelajaran lebih tampil menarik agar semangat belajar dari peserta didik meningkat.
- 3) Membuat multimedia pembelajaran dapat digunakan pada perangkat lain agar multimedia dapat digunakan kapan dan dimana saja.
- 4) Membuat petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran untuk memperjelas tahap demi tahap yang harus peserta didik lakukan dalam multimedia.

- 5) Dilakukannya pengkondisian sebelum dilakukan kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat fokus kepada pembelajaran.